



最先端の動画配信テクノロジーで アニメーション業界の常識を打ち破り 東京と高知、二拠点での作品制作を実現

株式会社ノーヴォ（Noovo Inc.）

事業内容：アニメーション及び関連コンテンツの企画制作

設立：2020年1月

従業員数：3名

BlendVision 導入年：2020年

URL：<https://noovo.co.jp/>

アニメーションの企画制作を行う新進気鋭のクリエイティブカンパニー・株式会社ノーヴォ。多くのアニメ会社がオフラインで制作を行う中、同社はオンライン技術を駆使することで、東京と高知、およそ 600km 以上も離れた二拠点間でアニメ制作を行なっています。それ実現したのが、KKCompany Japan が提供する動画プラットフォーム「BlendVision」。試験導入に至った経緯や制作現場での活用などを代表取締役の宇田英男さんに聞きました。

導入のきっかけ

- 2拠点間（東京 - 高知）での制作体制の構築
- リモート制作における弊害の発生

導入後の成果

- 海外クリエイターとのアニメ制作・2拠点間でのアニメ制作を実現
- ワークフロー効率化に成功
- 制作工程のミスコミュニケーションを防止

今後の展望

- 海外クリエイターとのアニメ制作
- アニメ業界の新たなビジネスモデルの構築

異業種揃いの新しいアニメ制作会社

— まずは貴社の事業内容について教えてください。

代表取締役 宇田英男さん（以下、宇田）：当社は、短編作品から CM まで、幅広いアニメーションの企画制作を行うクリエイティブカンパニーです。2020 年の 1 月に設立した若い会社ではありますが、私が元々アニメーションスタジオを経営していたこともあり、それまでの経験を十分に活かした形で創業しました。

当社のメンバーは主にマーケティングやブランディングなど、一般的なアニメの会社では珍しい他業種出身の面々。そのため、企画制作だけにとどまらず、アニメにおける新たなビジネスモデルの構築や制作工程のワークフロー化に積極的に取り組んでいます。

距離を超えたアニメ制作への挑戦

— 「BlendVision」を試験導入されたきっかけを教えてください。

宇田：当社は東京と高知の二拠点に会社を構えていることもあり、リモートでのアニメーション制作を実現するためですね。アニメ映像は短尺の作品であっても、アニメーターやデザイナー、監督、脚本家、プロデューサー、編集マン、音響など、多種多様なスタッフが関わっています。

それらの面々を確保するには、おのずと都会に限られてしまいます。その結果、アニメ会社は東京への一極集中が起こってしまい、地方でのアニメ制作は難しいというのが従来までの常識でした。

地方でのアニメ編集・確認作業が実現

— 実際に BlendVision を導入してどんな印象でしたか。

宇田：正直、想像以上のクオリティだと感じました。

一般的に一つのアニメーションを作る際、制作途中の作品の出来栄を全員でチェックする「プレビュー作業」という工程があります。

従来はスタジオにスタッフ全員が集まりこの作業を対面で行っていたのですが、BlendVision を使えば東京と高知間であってもオンライン上で全てが完結。と言うのも、アニメ作品はデータ容量が膨大なため、通常のオンライン会議システムだと映像が途中で停止したり、音声が乱れたりして遠隔でのプレビュー作業が中々スムーズにいかない。

BlendVision で見えた、アニメ制作の未来

— 最後に、今後の展望についてお聞かせください。

宇田：今後は東京と高知だけに限らず、場所にとらわれないアニメーション制作の環境をどんどん整えていくことですね。それが巡り巡ってアニメ業界の発展にも繋がっていったら嬉しいなと思います。

今後ものトレンドとしては、ますます地方のアニメ制作会社が増えていく時代になる。だからこそ、BlendVision のようなアニメ制作におけるインフラツール選りも、作品の質や作業のスピード感を左右する大きなポイントになるのかなと感じています。

私自身、長い期間アニメ業界に身を置いている利点を活かし、今までの付き合いの中で何度もお仕事をご一緒させていただいている社外のクリエイターの方たちと連携しながら、常に新しいかたちでアニメ制作にチャレンジできることも当社の強みですね。

アニメは言わば総合芸術なので、ストーリーも、音声も、その一つひとつを大切にしているのは大前提ではありつつも、個人的には作画の根幹を担うアニメーターの方たちが自由に作品づくりに没頭できる環境を整えられたらと常に考えています。

しかし、最近のアニメ業界は大きな転換期を迎えています。急速なテクノロジーの進化による DX 化の流れや働き方の多様化により、オンラインのツールを活用することで、東京以外のローカルの地でもアニメ制作を行う会社が少しずつ増え始めてきました。

私たちノーヴォも東京と高知の二拠点で作品づくりをできないかと模索していた時期に、知り合いの方から BlendVision を紹介いただいたんです。それをきっかけに、アニメ業界の新しいかたちが見え始めてきました。

でも、BlendVision の主要機能「高解像度・超低遅延ライブ配信」を駆使すれば、文字通り映像が高解像度のままシームレスに再生され、音切れといったトラブルもほとんど発生しません。リモートでもこんなに快適にプレビュー作業が行えるんだ、と驚きましたね。また、「チャット機能」も大いに役立ちました。

制作途中のアニメをチェックしながらここを修正しようとか、ここが気になったとか、そういったチャット上のやりとりがログとして残る。会話だけのやりとりですと、ミスコミュニケーションが起きるリスクもあるため、一人ひとりの発言をアーカイブできるのは大きな魅力。こうした作品の良し悪しを大きく左右する工程が、対面と同等に行えるのは我々としても心強いですね。

また、さらなる野望としては、国内のみならず、海外のクリエイターの方たちと一緒に、人々の心を揺さぶるワールドワイドな作品を作っていきたい。

これからも、クリエイター達が思う存分活躍できる環境をどんどん整えていくことで、全てのアニメーターを応援する会社でありたい。それが私たちノーヴォの目指す未来ですね。

KKCOMPANY

KKCompany Japan 合同会社

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 1-4-2

Email : biz_info_jp@kkstream.com

URL : <https://blendvision.com/ja-jp>

その他の導入事例はこちらからご覧ください。

▶ <https://blendvision.com/ja-jp/bv-one/voices>

